MATCH DAY II

Amstrad CPC


ENGLISH


FRANÇAIS


DEUTSCH

ocean

MATCH DAY II

MATCH DAY II is an all action arcade soccer simulation featuring variable strength volleys, lobs, backheels and ground shots, jumping headers, barging, diving keepers, variable tactics and the highly accurate diamond deflection system. You may compete against your friend or against a computer team, alternatively you and your friend may team up against the computer.

MATCH DAY II also features a league championship, cup competition, user definable keys and lots, lots more!

LOADING

CPC 464

Place the rewound cassette in the cassette deck type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type | TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key.
(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type | Tape and press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key follow the instructions as they appear on screen.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type | DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now tyne RUN" DISC and press ENTER the game will now load automatically.

GETTING STARTED

To get started quickly, load the game, and press ENTER twice, this will get you onto the pitch, you may now start playing. If you do not have a joystick attached you will have to use the key defining menu first, to do this, move the cursor on the main menu to KEYS AND OPTIONS, press ENTER, move cursor to PLAYER 1 KEYS, press ENTER and then follow the instructions below.

THE MENU SYSTEM

Use any key other than ENTER to move the cursor. Use ENTER to select the entry indicated by the cursor.

Please note that when the instructions refer to TEAM 1 they mean the team that starts at the left end.

MAIN MENU

Near the bottom of the screen, the last result is displayed.

(a) 1 PLAYER MATCH DAY — You play soccer against the computer.
(b) 2 PLAYER MATCH DAY — You and a friend team up against each other.
(c) TWIN PLAYER MATCH DAY — You and a friend team up against the

computer.

(d) MATCH DAY CUP — You and up to seven friends may take part in a three round cup competition.

(e) MATCH DAY LEAGUE — You and up to seven friends may take part in a league championship.

(f) KEYS AND OPTIONS — Access numerous options and facilities.

Before you kick off each half, you may use the handicap system. (Not available for cup or league matches.)

(a) START HALF — Kick off.

(b) SCORE TEAM ONE 0 — Give team 1, goal advantage.

(c) SCORE TEAM TWO 0 — Give team 2, goal advantage.

PAUSE MENU

This menu may be selected only during the match by pressing ESC, as long as ESC is held down the screen will freeze, allowing you to view the state of play or even take photographs.

(a) RETURN TO MATCH — Restart the game.

(b) QUIT MATCH — Quit match and return to main menu.

(c) TACTICS SELECTION — Select tactics menu.

KEYS AND OPTIONS MENU

This is accessed from the main menu.

(a) QUIT MENU — Return to main menu.

(b) MATCH DAY OPTIONS — Access various match options.

(c) PLAYER 1 KEYS — Access the user definable key menu for player one.

(d) PLAYER 2 KEYS — Access the user definable key menu for player two.

(e) TEAM NAMES — Change the team names.

(f) TACTICS SELECTION — Select tactics menu.

(g) COLOUR SCHEME — Select team and pitch colours.

MATCH DAY OPTIONS MENU

Each option in this menu may be selected, and then changed by pressing ENTER.

(a) QUIT MENU — Return to keys and options menu.

(b) SOUND LEVEL — (HIGH/LOW/OFF)

(c) TIME EACH HALF — (5/10/15 MINUTES)

(d) KICKOMETER — (ALL/FWD/HARD/II/III) See the paragraph on the kickometer for a full explanation.

(e) COMPUTER MATCHES — (UNATTENDED/ATTENDED) Decide whether to watch games you are not taking part in.

(f) COMPUTER SKILL — (LOW/MEDIUM/HIGH)

(g) KEEPER 1 — (HUMAN/COMPUTER) You may deligate control of your keeper to the computer.

(h) KEEPER 2 — (HUMAN/COMPUTER)

PLAYER 1 & 2 KEYS MENU

It is important to utilise this function properly - Please read the screen prompts.

Step	(a)	Move cursor to highlight the required control on which the keys are to be changed.
Step	(b)	Press ENTER (clears all current keys).
Step	(c)	Press all keys required for control (they will be printed on the current line as they are pressed). If you want to use the ENTER key then press it first. N.B. If you accidentally press the wrong key at this point go on to Step (d) and then back to (b). (This involves pressing ENTER twice).
Step	(d)	When all keys are selected press ENTER.
Step	(e)	If you want to change more controls then start again at Step (a), otherwise move the cursor to QUIT MENU and press ENTER to return to the keys and options menu

The default controls have been defined as follows:-

PLAYER 1		PLAYER 2	
LEFT	Joystick-Left	LEFT	O
RIGHT	Joystick-Right	RIGHT	P
DOWN	Joystick-Down	DOWN	Z
UP	Joystick-Up	UP	A
KICK/JUMP	Joystick-Fire	KICK/JUMP	Space Bar

Please note that when two humans play, the keys/joysticks sometimes interact and cause problems such as kicking the ball without pressing the fire key. This is caused by the computers design and it is not possible to compensate in the program. The default keys are pre-defined to avoid any interaction, but if you wish to change any keys, it might occur. Look at the chart below, if player one has two keys on the same row and player two has two keys in the same columns but in a different row, then problems will occur. Another way of looking at it is to imagine a square with the keys chosen as the corners, if such a square is present then those keys will interact.
ie: if player one has keys 0 and 9 they will interact if player two has 6 and 5, however if player two uses 6 and 3, or 6 and R, all is well.

Column:	0	1	2	3	4	5	6	7
Row								
0	up	right	down	f9	f6	f3	fENT	f.
1	left	COPY	f7	f8	f5	f1	f2	f0
2	CLR	[	ENTER	]	f4	SHIFT	\	CTRL
3	^	–	@	P	;	:	/	
4	0	9	O	I	L	K	M	
5	8	7	U	Y	H	J	N	space
6	6	5	R	T	G	F	B	V
7	4	3	E	W	S	D	C	X
8	1	2	ESC	Q	TAB	A	LOCK	Z
9	Jup	Jdown	Jleft	Jright	Jfire			DEL

(b)	TEAM 1	(ATTACKING/DEFENSIVE) Push your men up front to go for goal or pull them back to shore up your defence.
(c)	TEAM 2	(ATTACKING/DEFENSIVE)

MATCH DAY CUP & LEAGUE MENUS

The menus for cup & league competitions are fairly similar, and will be dealt with together. At the top of each menu, just under the heading, the next fixture is printed. If there is no fixture then the competition has ended and you will have to start a new one.
Near the bottom of the screen is the CUP/LEAGUE CODE NUMBER, this changes as you progress through a competition. This number may by typed back in at a later date to restore the current position in the competition.
The computer skill level only sets the minimum level for cup and league matches, ie: during the cup semi finals the minimum skill level will be MEDIUM and during the final it will be HIGH. In the league championship different teams play at different skill levels.
Please note that if the result of a cup game is a draw after extra time, you will have to play a replay.

PLAY FIXTURE	Play the current fixture. When the game has finished, the cup /league table is shown, pressing any key at this stage will return you to the main menu. This means that you may intermix league, cup and friendly matches.
CONTROL	(Comp v Comp /Comp v Human /Human v Comp /Human v Human /2 Humans v Comp / Comp v 2 Humans) You may select what teams you wish to control, and even change your mind mid-competition. If Comp v Comp is selected, they will not be shown unless you have changed the COMPUTER MATCH option (Match day options menu) to ATTENDED. If you do not watch, you will be shown the cup/league table immediately.
VEIW CUP/LEAGUE TABLE	This will display the appropriate table.
START NEW CUP/LEAGUE	This will wipe all results in the current competition and start a new one. A new random draw is made in the case of cup competitions. The cup/league table will be displayed after this.
START OLD CUP/LEAGUE	Access the menu that permits you to type in an old code number.
QUIT MENU	Return to main menu.

START OLD CUP/LEAGUE MENUS

(a)	QUIT MENU	Return to cup or league menu.
(b)	CODE	Selecting this will produce a screen prompt and a cursor. Type in a previously written down code number and if you get it correct you will be shown the appropriate table before returning to the cup/league menu. If you mistype it, a screen prompt will inform you and give you a chance to have another try.

PLAYING THE GAME

Deadball situations. (Centers, throws, corners, goal kicks)

The player taking the kick/throw will automatically run to the ball, pressing the fire key sends the ball to one of nine positions.

The positions are selected by pressing the joystick the way you want the ball to go, for instance, at a centre taken by the left team, pressing the joystick right will result in a long kick to the right, pressing left results in a short kick, pressing up sends the ball to the far side of the pitch, pressing down to the near side ect. A different set of nine is provided for each deadball situation.

Please note that the kickometer has no effect on these kicks and throws.

Controlling a player.

You have control of the player in the best position to get the ball, when the ball is kicked you gain control of the player nearest the landing spot, however, when control swops from one player to another, you will, for a short time, control both players to give you a better chance in the case of a rebound.

The player you control will have a miniature copy of the kickometer just above his head.

Getting possession.

If the ball hits your player below his knees, he will gain possession. This means that your player will automatically dribble the ball. Please note that a player will run slower while he is in possession.

To gain possession of the ball you must judge its path and time your interception so that the ball arrives at your feet.

To trap a bouncing ball, you must keep your eye on its shadow and stand where you estimate the point that the ball and shadow will meet (ie: where the ball bounces).

Note that the size of its shadow changes size according to the balls height.

The kickometer.

The kickometer determines the kick pressure, where III is very hard, II is medium, I is very soft and -I is a backheel.

The range of the meter may be altered from the MATCH DAY OPTIONS menu.

a)	All kicks	All forward kicks and the backheel
b)	Fwd kicks	All forward kicks (default value)
c)	Hard kicks	The meter just uses II and III
d)	Kick II	The meter is fixed at II
e)	Kick III	The meter is fixed at III

Please note. When you play twin player match day, the two players under control are indicated by two different miniature kickometers. Player two controls the man with the double kickometer.

Kicking the ball while in possession.

Pressing fire while in possession will kick the ball. If your player is standing still, he will kick along the ground, if he is running, he will do a lob. The final pressure is determined by the kickometer.

Locking the kickometer & volley shots

If you press and hold your fire key, you will lock the kickometer reading for your team, this

means that if your player contacts the ball, he will instantly volley the ball. The volley is a low, hard shot, ideal for shooting at goal. The final pressure of the shot is determined by the locked kickometer (shown above your players head).

Jumping

If the ball is above waist height, and fairly near your player, he may jump by pressing the fire key. While in the air, he is out of your control.

The keeper

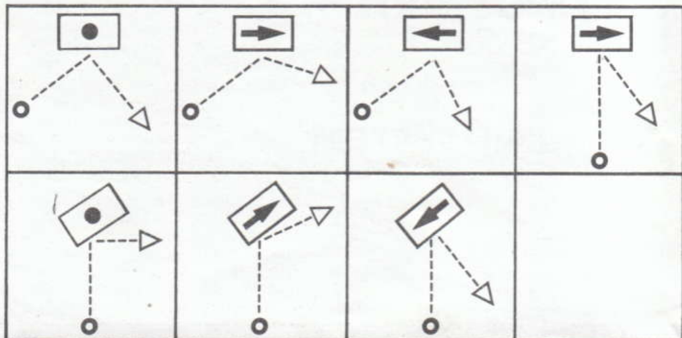
The keeper will automatically get in a good position to save any possible shot. You get control of the keeper if the ball is coming towards the goal, pressing the fire key will make the keeper dive.
Pressing up on the joystick will dive him towards the far post, pressing down, towards the near post, and he will dive straight up if the joystick is left in the middle.
If playing twin player match day, control of the keeper always goes to player one.
When you get control over the keeper, you retain control over the nearest player.
It is possible to delegate control of your keeper to the computer, this is done on the MATCH DAY OPTIONS menu.

Barging

You may shoulder barge players to force mistakes, however when playing the computer team on the HIGH skill level, you will find they are very good at holding their ground and even barging back.

Diamond deflection system (DDS)

The DDS has been incorporated to provide maximum realism when the ball deflects from a player. In practice the ball responds not only to the angle the player is standing and the ball direction, but also to the direction he is moving, including if he is jumping, and also detects his forehead for extra control. The following diagrams show some sample deflections. The arrows inside the men indicate the way they are running.



HINTS AND TIPS

★ Use '2 PLAYER MATCH DAY' to get the hang of passing and receiving the ball and to test the various corners,. centers, goal kicks and throws.
★ To keep track of the ball while it is in the air, it is important to keep your eyes on its shadow.
★ When using the kickometer on 'ALL KICKS', try locking it on backheels when you run into a tackle.
★ Use the Diamond deflection system to knock the ball on to others on your team.
★ Get used to using volleys, in particular, you may move into attack very quickly using volleys and a zig-zag route up the field.
★ For the ultimate challenge, play the computer team with skill set to 'HIGH', the kickometer set to 'ALL KICKS' or 'FWD KICKS', computer tactics set to 'ATTACKING' and your keeper control set to 'HUMAN'.

MATCH DAY II

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:

MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Written by Jon Ritman and Bernie Drummond. Music and sound effects by Guy Stevens.

Produced by D.C. Ward.

MATCHDAY II

MATCHDAY II est une simulation de match de football qui comporte des renvois à la volée, des lobs, des coups de talon vers l'arrière et des coups au sol, des têtes, des mêlées, des gardiens plongeant pour rattraper la balle, diverses tactiques et un système de défense extrêmement précis: le losange de déviation. vous pouvez jouez contre un ami ou l'équipe de l'ordinateur ou vous pouvez vous allier à votre ami pour vous mesurer à l'ordinateur. MATCHDAY vous permet aussi de disputer des matchs de championnat, des matchs de coupe, de définir les touches et bien d'autres choses encore!

COMMENT COMMENCER

Pour commencer rapidement, chargez le jeu et appuyez deux fois sur ENTER, cela vous placera sur le terrain et vous pourrez commencer le jeu. Si vous ne disposez pas d'un levier, vous devrez d'abord utiliser le menu de définition des touches. Pour cela, déplacez le curseur sur le menu principal à la ligne KEYS AND OPTIONS (touches et options), appuyez sur ENTER, déplacez le curseur sur PLAYER 1 KEYS (touches joueur 1), appuyez sur ENTER et suivez ensuite les instructions se trouvant en dessous.

CHARGEMENT

CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez alors |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER. (On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche).

CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instructions de l'Utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez |Tape puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" et appuyez sur la touche ENTER puis suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUETTE

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN"DISC, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement.

LE SYSTEME DU MENU

Pour déplacer le curseur, utilisez n'importe quelle autre touche que ENTER. Cette touche sert à sélectionner l'option indiquée par le curseur. Attention: quand les instructions se réfèrent à TEAM 1 (équipe 1), cela signifie l'équipe qui commence du coté gauche.

MAIN MENU (menu principal)

Le dernier résultat est affiché presque en bas de l'écran.

(a) 1 PLAYER MATCHDAY	Vous affrontez l'ordinateur.
(b) 2 PLAYER MATCHDAY	Vous affrontez un de vos amis.
(c) TWIN PLAYER MATCHDAY	Votre ami et vous affrontez l'ordinateur
(d) MATCHDAY CUP	Vous ainsi que vos amis (jusqu'à un total de

sept pouvez prendre part à une coupe en trois matchs.

(e) MATCHDAY LEAGUE — Vous ainsi que vos amis (jusqu'à un total de sept) pouvez prendre part à un championnat.

(f) KEYS AND OPTIONS — (touches et options) Donne accès à de nombreuses otions et manoeuvres.

Avant de donner le coup d'envoi pour chaque mi-temps, vous devez utiliser le système de handicap. (vous n'en disposez pas pour les matchs de coupe ou de championnat).

(a) START HALF — Coup d'envoi
(b) SCORE TEAM ONE 0 — Donne à l'équipe 1 un goal d'avantage
(c) SCORE TEAM TWO 0 — Donne à l'équipe 2 un goal d'avantage

PAUSE MENU (menu pause)

Vous ne pouvez sélectionner ce menu que durant le match en appuyant sur ESC, pendant tout le temps où vous maintenez cette touche enfoncée, tout s'immobilisera sur l'écran vous permettant ainsi d'examiner l'état du jeu ou même de prendre des photos.

(a) RETURN TO MATCH — Permet de reprendre le jeu.
(b) QUIT MATCH — Permet de quitter le jeu et de retourner au menu principal
(c) TACTICS SELECTION — Sélectionne le menu tactiques

KEYS AND OPTIONS MENU
(menu touches et options)

Vous pouvez y accéder à partir du menu principal.

(a) QUIT MENU — Retour au menu principal
(b) MATCHDAY OPTIONS — Donne accès à diverses options de match.
(c) PLAYER 1 KEYS — Donne accès au menu permettant de définir les touches pour le joueur 1.
(d) PLAYER 2 KEYS — Donne accès au menu permettant de définir les touches pour le joueur 2.
(e) TEAM NAMES — Permet de changer le nom des équipes.
(f) TACTICS SELECTION — Permet de sélectionner le menu de tactiques
(g) COLOUR SCHEME — Permet de sélectionner les couleurs de l'équipe et du terrain.

MATCHDAY OPTIONS MENU
(Menu des options Matchday)

Chaque option dans ce menu peut être sélectionnée puis changée en appuyant sur ENTER.

(a) QUIT MENU — permet de retourner au menu 'keys and options' (touches et options).
(b) SOUND LEVEL — HIGH/LOW/OFF — niveau sonore (haut/bas/arrêt)
(c) TIME EACH HALF — Durée mi-temps (5/10/15 minutes)
(d) KICKOMETER — (ALL/FWD/HARD/I/II/III) Pour de plus amples explications, se reporter au paragraphe sur le compteur de puissance.
(e) COMPUTER MATCHES — (UNATTENDED/ATTENDED) Matchs ordinateur (spectateur absent/présent). Vous

	permet d'assister ou non aux matchs que vous ne disputez pas.
(f) COMPUTER SKILL	(LOW/MEDIUM/HIGH) — Niveau de jeu de l'ordinateur (bas/moyen/excellent)
(g) KEEPER 1	(HUMAN/COMPUTER) — gardien de but 1 (joueur/ordinateur) vous pouvez déléguer la garde de vos buts à l'ordinateur.
(h) KEEPER 2	(HUMAN/COMPUTER) — gardien de but 2 (joueur/ordinateur) — même principe que pour le joueur 1.

PLAYER 1 & 2 KEYS MENU
(menu des touches pour joueurs 1 et 2)

Il est important que cette fonction soit utilisée de facon convenable. Veuillez lire les messages à l'écran.

Etape (a)	Déplacez le curseur afin de mettre en évidence à l'écran la commande requise pour laquelle effectuer le changement de touches.
Etape (b)	Appuyez sur ENTER (annule toutes les touches du moment).
Etape (c)	Appuyez sur toutes les touches requises pour la commande (celles-ci s'imprimeront sur la ligne au fur et à mesure qu'elles sont enfoncées). Si vous voulez utiliser la touche ENTER, appuyez sur celle-ci en premier. N.B. Si vous appuyez sur la mauvaise touche à ce stade, passez à l'étape (d) et revenez ensuite à (b). (Cela vous fera appuyer deux fois sur la touche ENTER).
Etape (d)	Quand la sélection des touches est terminée, appuyez sur ENTER.
Etape (e)	Si vous désirez changer d'autres commandes, recommencer alors à l'étape (a); sinon, retournez au menu touches et options en déplaant le curseur jusqu'au QUIT MENU (sortie menu) et en appuyant sur ENTER.

Les commandes par défaut ont été définies de la faon suivante:-

JOUEUR 1		JOUEUR 2	
GAUCHE	Levier — gauche	GAUCHE	O
DROITE	Levier — droite	DROITE	P
BAS	Levier — bas	BAS	Z
HAUT	Levier — haut	HAUT	A
COUP DE PIED/ SAUT	Levier feu	COUP DE PIED/ SAUT	B. d'esp.

Attention: quand deux joueurs disputent un match, il y a parfois un certaine interférence entre les touches/leviers ce qui pose des problèmes tels que par exemple un joueur donnant un coup de pied dans le ballon sans que l'on ait appuyé sur la touche feu. Ceci est dû à la configuration des ordinateurs et il n'a pas été possible d'y remédier dans le programme. Afin d'éviter une telle interférence, les touches par défaut sont définies à l'avance, mais si vous désirez changer la définition de certaines touches, elle risque de se produire.

Examinez le tableau ci-dessous, si le joueur 1 a deux touches situées sur la même rangée et le joueur 2 deux touches dans les mêmes colonnes mais sur une rangée différente, vous aurez alors des problèmes. Une autre faon de vous représenter cela consiste à imaginer un carré dont les coins sont constitués par les touches choisies, si vous avez un tel carré, il y aura interférence entre ces touches.

Si par ex. le joueur 1 dispose des touches 0 et 9 , il y aura interférence si le joueur 2 a les touches 6 et 5 mais il n'y aura aucun problème si le joueur 2 utilise les touches 6 et 3 ou 6 et R.

Colonne / Rangée	0	1	2	3	4	5	6	7
0	haut	droite	bas	f9	f6	f3	fENT	f.
1	gauche	COPY	f7	f8	f5	f1	f2	f0
2	CLR	[	ENTER	]	f4	SHIFT	\	CTRL
3	^	-	@	P	;	:	/	
4	0	9	0	I	L	K	M	.
5	8	7	U	Y	H	J	N	b.esp.
6	6	5	R	T	G	F	B	V
7	4	3	E	W	S	D	C	X
8	1	2	ESC	Q	TAB	A	LOCK	Z
9	lev.h.	l.bas	l.gauc.	l.dr.	l.feu			DEL

TEAM NAMES MENU
(menu noms des équipes)

Vous pouvez changer le nom de chacune des huit équipes en déplaçant le curseur, en appuyant sur ENTER et en tapant le nouveau nom de votre équipe. Appuyez de nouveau sur ENTER quand vous avez terminé.
L'option en haut du menu est QUIT MENU (sortie menu), ceci vous ramène au menu touches et options.

TACTICS SELECTION MENU
(menu de sélection des tactiques)

(a) QUIT MENU — (sortie menu) Vous permet de retourner au menu pause ou au menu touches et options.

(b) TEAM 1 — (equipe 1) ATTACKING / DEFENSIVE (attaque / défense) Lancer vos joueurs vers les buts ennemis afin de marquer ou bien rabattez les afin de défendre les votres.

(c) TEAM 2 — (équipe 2) ATTACKING / DEFENSIVE (attaque / défense)

MATCH DAY CUP AND LEAGUE MENUS
(Menus de matchs de Coupe et de Championnat)

Les menus pour les matchs de Coupe et de Championnat sont assez semblables et seront traités en même temps. En haut de chaque menu, juste en dessous du titre est inscrite la prochaine rencontre. S'il n'y a pas de rencontre imprimée, la compétition est alors terminée et vous devrez en commencer une nouvelle.
Prés du bas de l'écran se trouve le CUP/LEAGUE CODE NUMBER (numéro de code coupe/championnat), celui-ci change à mesure que vous progressez dans la compétition. Ce numéro peut être réinséré à un moment ultérieur afin de ramener à la position du moment dans la compétition.
Le niveau de jeu de l'ordinateur sera réglé au minimum pour les matchs de coupe et de championnat, c'est à dire que durant les matchs de demi-finale de Coupe, le niveau de jeu minimum sera MOYEN et durant les finales, il sera EXCELLENT. Dans les matchs de Championnat, différentes équipes jouent à différents niveaux de jeu.
Attention: Si dans un match de coupe, le résultat est toujours match nul aprés que l'on ait joué les prolongations, il vous faudra jouer un second match.

PLAY FIXTURE — Jouez la rencontre du moment. Quand le jeu est terminé, le tableau de la coupe/du championnat est affiché; vous pouvez à ce stade revenir au menu principal en appuyant sur n'importe quelle touche. Cela signifie que vous pouvez alterner entre matchs de championnat, matchs de coupe et rencontres amicales.

Le niveau de jeu de l'ordinateur sera réglé au minimum pour les matchs de coupe et de championnat, c'est à dire que durant les matchs de demi-finale de Coupe, le niveau de jeu minimum sera MOYEN et durant les finales, il sera EXCELLENT. Dans les matchs de Championnat, différentes équipes jouent à différents niveaux de jeu.

Attention: Si dans un match de coupe, le résultat est toujours match nul après que l'on ait joué les prolongations, il vous faudra jouer un second match.

PLAY FIXTURE	Jouez la rencontre du moment. Quand le jeu est terminé, le tableau de la coupe/du championnat est affiché; vous pouvez à ce stade revenir au menu principal en appuyant sur n'importe quelle touche. Cela signifie que vous pouvez alterner entre matchs de championnat, matchs de coupe et rencontres amicales.
CONTROL	Comp V Comp (ordinat. contre ordinat.) — Comp V Human (ordin. contre Joueur) — Human V Comp (Joueur contre Ordinat.) — Human V Human (Joueur contre Joueur) — 2 Humans V Comp (2 Joueurs contre ordinat.) — Comp V 2 humans (ordinat. contre 2 Joueurs)] Vous pouvez choisir l'équipe que vous souhaitez contrôler et même en changer en cours de compétition. Si vous sélectionnez Ordinat. contre Ordinat. ils ne seront pas montrés à moins que sur le Menu des options Matchday vous ayez changé l'option COMPUTER MATCH (match ordinateur) en option ATTENDED (spectateur présent). Si vous n'y assistez pas, le tableaude coupe/de championnat vous sera montré immédiatement.
VIEW CUP/LEAGUE TABLE	(Affichage coupe/championnat) — permet d'afficher le tableau correspondant.
START NEW CUP/LEAGUE	(Débuter une nouvelle coupe/ championnat)Permet d'annuler tous les résultats de la compétition du moment et de débuter une nouvelle compétition. Un nouveau tirage au sort est effectué pour les compétitions de coupe. Le tableau de coupe/championnat sera ensuite affiché.
START OLD CUP/LEAGUE	(Reprise ancienne coupe/ancien championnat) Donne accès au menu qui vous permet d'entrer un ancien numéro de code.
QUIT MENU	(sortie menu) Vous ramène au menu principal.

START OLD CUP/LEAGUE MENUS
(Menus de reprise ancienne coupe/ancien championnat)

QUIT MENU	(sortie menu) Vous ramène au menu de coupe ou de championnat.

(b) CODE

Si vous effectuez cette sélection, un message et un curseur apparaîtront à l'écran. Entrez un numéro de code déjà inscrit auparavant et si celui-ci est correct, le tableau approprié s'affichera avant que vous ne retourniez au menu de coupe/championnat. Si vous le tapez de façon erronée, vous en serez informé par un message à l'écran et vous aurez droit à un autre essai.

COMMENT JOUER

Situations de ballon mort (centre, remise en touche, corners, renvoi du gardien)

Le joueur donnant le coup d'envoi ou effectuant la remise en touche courra automatiquement vers le ballon, et vous enverrez le ballon dans une des neuf positions en appuyant sur feu. Les positions sont choisies en appuyant sur le levier dans la direction que vous voulez donner à le ballon, par exemple quand un centre a été pris par l'équipe de gauche, une longue passe à droite sera obtenue en poussant le levier vers la droite, une courte passe sera obtenue en poussant le levier vers la gauche, le ballon sera envoyé dans l'endroit le plus éloigné du terrain en poussant le levier vers le haut et vers l'endroit le plus proche du terrain en poussant le levier vers le bas etc... On dispose d'un groupe de neuf positions différentes pour chaque ballon morte.
Attention: le compteur de puissance (kickometer) n'aura aucun effet sur ces coups de pieds et ces renvois.

Le contrôle du joueur

Vous contrôlez le joueur qui se trouve dans la position la plus favorable pour s'emparer du ballon, une fois que le ballon a été envoyé, vous contrôlerez le joueur qui se trouve le plus proche de son point de chute mais quand le contrôle passe d'un joueur à l'autre, vous pourrez pendant un court moment, contrôler les deux joueurs et ce afin de vous donner une chance supplémentaire au cas où le ballon rebondirait. Un compteur de puissance miniature sera placé au dessus du joueur que vous contrôler.

Comment obtenir le ballon

Si le ballon frappe votre joueur au-dessous des genoux, il obtiendra le ballon ce qui signifie qu'il commencera automatiquement à dribbler. Attention: un joueur courra plus lentement quand il sera en possession de la balle. Pour vous emparer du ballon, vous devez estimer sa trajectoire et bien calculer le moment de l'interception de telle façon que le ballon arrive à vos pieds. Afin d'attraper un ballon, vous devez surveiller son ombre et vous placez à l'endroit ou vous penser que le ballon et l'ombre vont se rejoindre (c'. à d. à l'endroit où le ballon rebondit). Vous remarquerez que la taille de l'ombre dépend de la hauteur du ballon.

Le compteur de puissance

Le compteur de puissance détermine la puissance du coup de pied III : très importante, II : moyenne, I : faible et -I correspond à un coup de talon (passe arrière) dans le ballon. Il est possible de changer la gamme du compteur à partir du menu MATCHDAY OPTIONS.

a) All kicks — Tous les coups de pied vers l'avant et le coup de talon (passe arrière)

b) Fwd Kicks	Tous les coups de pied vers l'avant (valeur par défaut)
c) Hard kicks	(coups puissants) le compteur utilise simplement II et III
d) Kick II	Le compteur est fixé à II
e) Kick III	Le compteur est fixé à III

Attention: Quand vous jouez une partie Matchday à deux joueurs, les deux joueurs qui sont contrôlés sur le terrain sont identifiés par deux compteurs miniatures différents.

Coup de pied dans le ballon quand vous le possédez

Vous donnerez un coup de pied dans le ballon en appuyant sur feu quand vous êtes en possession du ballon. Si votre joueur est arrêté quand il frappe le ballon, celui-ci roulera sur le terrain, Si le joueur frappe le ballon en courant, il fera un lob. La puissance finale est déterminée par le compteur de puissance.

Blocage du compteur et renvois en volée

Si vous maintenez la touche feu appuyée, vous bloquerez l'affichage du compteur pour votre équipe, cela signifie que si votre joueur touche le ballon, il le renverra instantanément à la volée. Le renvoi à la volée est un coup bas et puissant qui est ideal pour tirer dans les buts. La puissance finale du tir est déterminée par le compteur bloqué (figurant au dessus de la tête de vos joueurs).

Saut

Si la balle se situe au dessus de la taille et se trouve relativement proche de votre joueur, vous pouvez le faire sauter en appuyant sur la touche feu. Durant la période où il se trouve en l'air, il ne vous sera pas possible de le contrôler.

Le gardien

Le gardien se placera automatiquement dans la position pour essayer d'arrêter n'importe quel but. Vous pourrez contrôler le gardien si la balle s'approche des buts, le gardien plongera si vous appuyez sur la touche feu. Si vous poussez le levier vers le haut, il plongera vers la barre la plus éloignée et si vous le poussez vers le bas, vers la barre la plus proche. Il plongera en ligne droite si vous laissez le levier au milieu.

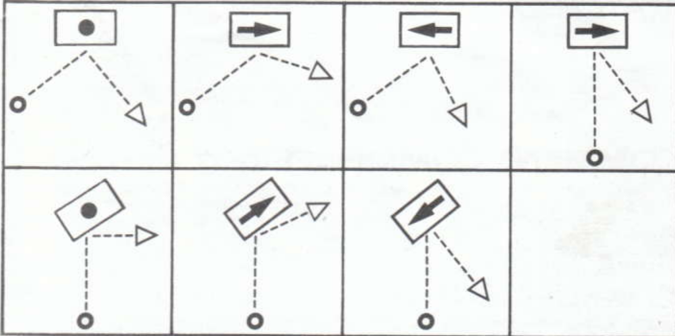
Si vous jouez un match avec deux joueurs, le contrôle du joueur passe toujours au joueur numéro 1. Tout en ayant le contrôle du gardien, vous conservez également aussi celui du joueur le plus proche. Vous pouvez déléguer le contrôle de votre gardien à l'ordinateur grâce au menu MATCHDAY OPTIONS.

Mêlées

Vous pouvez bousculer des joueurs afin de les obliger à commettre des erreurs mais attention, quand vous jouez avec l'équipe de l'ordinateur au niveau de jeu EXCELLENT, vous vous apercevrez qu'ils résistent et même ripostent de manière efficace.

Système du losange de déviation (DDS)

Le système DDS a été inclus afin de fournir un réalisme maximum quand le ballon rebondit contre un joueur. En pratique, le ballon n'est pas seulement influencé par sa propre direction et l'angle auquel se tient le joueur mais également par la direction dans laquelle le joueur se déplace si celui-ci saute et il peut également détecter l'avant de la tête pour permettre plus de contrôle. Les diagrammes suivants montrent quelques exemples de déviaton. Les flèches à l'intérieur des joueurs indiquent dans quel sens ils courent.



CONSEILS UTILES

* Utilisez '2 PLAYERS MATCHDAY' pour vous habituer à faire et à recevoir des passes et pour tester les corners, centres, tirs au but et remise en touche.
* Pour suivre le ballon quand il se trouve en l'air, il est important que vous gardiez les yeux sur son ombre.
* Quand vous utilisez le compteur sur la position 'ALL KICKS', essayez de le bloquer sur le coup de talon vers l'arrière quand vous poursuivez un joueur pour lui prendre le ballon.
* Utilisez le système du losange de déviation pour envoyer la balle à d'autres joueurs de votre équipe.
* Habituez-vous à utiliser des retours à la volée, vous pouvez en particulier passer très rapidement en position d'attaque si vous remontez le terrain en utilisant des retours à la volée et un parcours en zig-zag.
* Pour un vrai défi, affrontez l'équipe de l'ordinateur avec un niveau de jeu réglé sur 'EXCELLENT', le compteur de puissance sur 'ALL KICKS' ou 'FWD KICKS', les tactiques de l'ordinateur sur 'ATTACKING' et le contrôle de votre gardien sur 'HUMAN'.

MATCHDAY II

GENERIQUE

Ecrit par Jon Ritman et Bernie Drummond. Musique et effets sonores de Guy Stevens

Produit par D.C. Ward.

MATCHDAY II

MATCHDAY II ist eine aktionsgeladene Arkadenfußballsimulation mit kontrollierbaren Volleys, Lobs (Überhebern), Fersenkickern und Bodenstößen, Flugkopfbällen, Remplern, nach dem Ball hechtenden Torhütern, unterschiedlichen Taktiken und dem höchst genauen Diamond-Deflection-System (Ablenksystem). Du kannst gegen einen Deiner Freunde spielen oder gegen das Computerteam, oder Du und Dein Freund können gemeinsam gegen das Computerteam antreten. MATCHDAY II umfaßt eine Ligameisterschaft, ein Pokalspiel, benutzerdefinierbare Tasten und noch vieles mehr.

WIE MAN BEGINNT

Um zu beginnen, das Spiel einfach laden und ENTER zweimal beftigen, dies bringt Dich auf das Spielfeld. Wenn Du keinen Joystick hast, mußt Du zuerst in das Tastendefinierungsmeñ gehen. Zu diesem Zweck mußt Du den Cursor im Hauptmeñ auf KEYS AND OPTIONS (Tasten und Auswahlmglichkeiten) stellen, ENTER beftigen, den Cursor auf PLAYER 1 KEYS stellen, ENTER dŕcken und dann den nachstehenden Anleitungen folgen.

LADEN

CPC 464

Lege die zuŕckgespielte Cassette in das Cassettenfach ein, tippe RUN" ein und dŕcke die ENTER-Taste. Folge den Anleitungen wie sie am Bildschirm erscheinen. Wenn auch ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, muß |TAPE eingegeben werden und die ENTER-Taste beftigt werden. Danach RUN" eintippen und die ENTER-Taste beftigen.
(Das Zeichen | erħlt man durch Beftigen der Umschalttaste und Dŕcken der -Taste).

CPC 664 und 6128

Einen geeigneten Cassettenrekorder anschließen und darauf achten, daß die richtigen Kabel gemß Benutzerhandbuch verwendet werden. Das zuŕckgespielte Band in den Cassettenrekorder einlegen und |TAPE eintippen, danach die ENTER-Taste beftigen. Anschließend RUN" eintippen und die ENTER-Taste beftigen, folge nun den Bildschirmanleitungen.

DISKETTE

Lege die Programmdiskette mit der Seite A nach oben im Laufwerk ein. Tippe | DISC ein und beftige ENTER, so daß die Maschine auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Tippe jetzt RUN" DISC ein und beftige ENTER. Das Spiel wird sich nun automatisch laden.

DAS MENÜSYSTEM

Benutze eine beliebige Cursorkontrolltaste, mit Ausnahme von ENTER, um den Cursor zu bewegen. Benutze ENTER, um die vom Cursor angezeigte Möglichkeit einzugeben.
Bitte achte darauf, daß mit dem in den Anleitungen bezeichneten TEAM 1 jenes Team gemeint ist, das auf der linken Spielfeldseite beginnt.

DAS HAUPTMENÜ

An der Bildschirmunterseite wird das jeweils letzte Spielergebnis angezeigt.

(a) 1 PLAYER MATCHDAY	Du spielst gegen den Computer
(b) 2 PLAYER MATCHDAY	Du und ein Freund spielen gegeneinander
(c) TWIN PLAYER MATCHDAY	Du und ein Freund spielen gemeinsam gegen den Computer
(d) MATCHDAY CUP	Du und bis zu sieben Freunde konnen an einem drei Runden dauernden Cupturnier teilnehmen.
(e) MATCHDAY LEAGUE	Du und bis zu sieben Freunde können an einem Ligameisterschaftsturnier teilnehmen.
(f) KEYS AND OPTIONS	Zugriff auf eine Reihe von Auswahlmöglichkeiten und Funktionen.

Vor jedem Anstoß in einer Spielhälfte kannst Du das Handicap-System benutzen. (Dies ist bei Cup- und Ligaspielen nicht erhältlich.)

(a) START HALF	Anstoß
(b) SCORE TEAM ONE 0	Team 1 erhält Torvorteil
(c) SCORE TEAM TWO 0	Team 2 erhält Torvorteil

DAS PAUSENMENÜ

Dieses Menü kann nur während des Spiels durch Betätigen von STOP angewählt werden, solange STOP gedrückt bleibt, wird das Bild stillstehen, so daß Du den Spielstand betrachten oder u.U. Fotos machen kannst.

(a) RETURN TO MATCH	Rückkehr zum Spiel
(b) QUIT MATCH	Beenden des Spiels und Rückkehr zum Hauptmenü
(c) TACTICS SELECTION	Anwählen des Taktikmenüs

DAS MENÜ KEYS AND OPTIONS
(Tasten und Auswahlmöglichkeiten)

Dieses Menü kann vom Hauptmenü aus angewählt werden.

(a) QUIT MENU	Rückkehr zum Hauptmenü.
(b) MATCHDAY OPTIONS	Zugriff auf verschiedene Spielmöglichkeiten.
(c) PLAYER 1 KEYS	Zugriff auf benutzerdefinierbares Tastenmenü für Spieler Eins.
(d) PLAYER 2 KEYS	Zugriff auf benutzerdefinierbares Tastenmenü für Spieler Zwei.
(e) TEAM NAMES	Ändern der Teamnamen.
(f) TACTICS SELECTION	Anwählen des Taktikmenüs.
(g) COLOUR SCHEME	Auswahl von Spieler- und Spielfeldfarben.

MATCHDAY AUSWAHLMÖGLICHKEITEN

Jede einzelne Möglichkeit in diesem Menü kann durch Betätigen von ENTER ausgewählt und dann geändert werden.

(a) QUIT MENU	Rückkehr zum Menü "Keys and Options".
(b) SOUND LEVEL	(HIGH / LOW / OFF – Laut / Leise / Aus).

(c) TIME EACH HALF	(5 / 10 / 15 Minuten – Dauer der Spielhälfte).
(d) KICKOMETER	(All / FWD / HARD / II/ III). Eine ausführliche Erklärung findest Du unter dem Punkt Kickometer.
(e) COMPUTER MATCHES	(UNATTENDED / ATTENDED) Du kannst auswählen, ob Du bei Spielen, an denen Du nicht teilnimmst, zuschauen möchtest.
(f) COMPUTER SKILL	(LOW / MEDIUM / HIGH, niedriger / mittlerer / hoher Schwierigkeitsgrad)
(g) KEEPER 1	(HUMAN / COMPUTER, Du kannst die Kontrolle Deines Torhüters dem Computer zuweisen.
(h) KEEPER 2	(HUMAN / COMPUTER)

TASTENAUSWAHL FÜR SPIELER 1 und 2

Es muß unbedingt darauf geachtet werden, daß diese Funktion richtig benutzt wird – die Bildschirmanweisungen genau beachten.

Schritt (a)	Stelle den Cursor auf die gewünschte Steuerfunktion, für die die Tasten geändert werden sollen.
Schritt (b)	Betätige ENTER (damit werden alle aktiven Tasten gelöscht).
Schritt (c)	Betätige alle für die Steuerung erforderlichen Tasten (diese werden auf der laufenden Zeile angezeigt, wenn sie gedrückt werden). Wenn Du die ENTER-Taste benutzen möchtest, mußt Du diese zuerst drücken. Anmerkung: Solltest Du versehentlich die falsche Taste betätigen, mit Schritt (d) fortsetzen und dann zu Schritt (b) zurückkehren. (Dabei muß ENTER zweimal gedrückt werden).
Schritt (d)	Nachdem alle Tasten ausgewählt worden sind, ENTER betätigen.
Schritt (e)	Wenn Du weitere Kontrollfunktionen ändern möchtest, mußt Du wieder mit Schritt (a) beginnen, ansonsten stelle den Cursor auf QUIT MENU und betätige ENTER, um in das Menü "Keys and Options" zurückzukehren.

Die Standardsteuerfunktionen sind wie folgt:

	SPIELER 1		SPIELER 2
LINKS	Joystick links	LINKS	0
RECHTS	Joystick rechts	RECHTS	P
HINUNTER	Joystick nach unten	HINUNTER	Z
HINAUF	Joystick nach oben	HINAUF	A
KICK/SPRUNG	Joystick Fire	KICK/SPRUNG	Leertaste

Wenn zwei Personen spielen, ist darauf zu achten, daß zwischen Tasten/Joysticks manchmal eine Wechselwirkung eintritt, was zu Problemen führen kann, wie z.B.Kicken des Balls ohne Betätigen der Fire-Taste. Dieses Problem ist auf das Design des Computers zurückzuführen und kann durch das Programm nicht kompensiert werden. Die Standardtasten sind vordefiniert, um Wechselwirkungen zu vermeiden, wenn Du aber irgendwelche Tasten ändern möchtest, kann dies u.U. vorkommen.

Wenn Du die nachstehende Tabelle betrachtest und Spieler Eins 2 Tasten in derselben Reihe zugeordnet sind und Spieler Zwei 2 Tasten in derselben Spalte,

aber in einer anderen Reihe, dann wird es Probleme geben. Du kannst Dir aber auch ein Viereck vorstellen, dessen Ecken aus den gewählten Tasten bestehen. Wenn so ein Viereck vorhanden ist, wird es zwischen diesen Tasten zu Wechselwirkungen kommen.
Dies bedeutet, wenn Spieler Eins die Tasten 0 und 9 hat und Spieler Zwei die Tasten 6 und 5, wird es zu Wechselwirkungen kommen. Benutzt Spieler Zwei allerdings die Tasten 6 und 3 bzw. 6 und R, dann ist alles in Ordnung.

Spalte:	0	1	2	3	4	5	6	7
Reihe								
0	hinauf	rechts	hinunter	f9	f6	f3	fENT	f.
1	links	COPY	f7	f8	f5	f1	f2	f0
2	CLR	[	ENTER	]	f4	SHIFT	\	CTRL
3	^	-	@	P	;	:	/	.
4	0	9	O	I	L	K	M	,
5	8	7	U	Y	H	J	N	Leer
6	6	5	R	T	G	F	B	V
7	4	3	E	W	S	D	C	X
8	1	2	ESC	Q	TAB	A	SPERRE	Z
9	Sprhinauf	Sprhinunter	Sprlinks	Sprrechts	Sprfire			DEL

TEAMNAMENMENÜ

Du kannst jeden der acht Teamnamen ändern, indem du den Cursor auf die entsprechende Stelle hinbewegst, ENTER betätigst und Deinen neuen Teamnamen eingibst. Wenn Du damit fertig bist, mußt Du ENTER noch einmal betätigen.
Die oberste Menüauswahl ist QUIT MENU. Dies bringt Dich wieder zum Menü "Keys and Options" zurück.

DAS MENÜ "TACTICS SELECTION"
(Taktikauswahl)

(a) QUIT MENU — Dies bringt Dich entweder zum Pausenmenü oder zum Menü "Keys and Options" zurück.

(b) TEAM 1 — (ATTACKING / DEFENSIVE, Angriff / Verteidigung) Rücke Deine Männer nach vorne, um ein Tor zu erzielen, oder nach hinten, um Deine Verteidigung zu stärken.

(c) TEAM 2 — (ATTACKING / DEFENSIVE)

DIE MENÜS FÜR MATCHDAY POKAL- UND LIGASPIELE

Die Menüs für Cup- und Ligaturniere sind sich ziemlich ähnlich und werden daher gemeinsam behandelt. Am Anfang des Menüs, direkt unter dem Titel, steht der nächste Spielplan. Wenn kein Spielplan angegeben wird, dann ist das Turnier beendet und Du mußt ein neues beginnen.
Im unteren Bildschirmteil steht die CUP / LEAGUE CODE NUMBER (Cup- / Ligakennummer), diese ändert sich im Verlauf eines Turnieres. Diese Nummer kann zu einem späteren Zeitpunkt wieder eingetippt werden, um den aktuellen Turnierstand wieder herzustellen.
Als Computerschwierigkeitsgrad wird nur der Mindestwert für Cup- und Ligaspiele eingestellt, d.h. bei Cup-Halbfinalspielen ist der Mindestwert MEDIUM und bei

Wenn ein Cupspiel nach Spielverlängerung unentschieden ausgeht muß ein Rückspiel stattfinden.

SPIELPLAN	Spiele nach dem laufenden Spielplan. Wenn das Spiel beendet ist, wird die Cup-/Ligatabelle angezeigt. Wenn Du jetzt eine eine beliebige Taste betätigst, wirst Du in das Hauptmenü zurückgebracht. Dies bedeutet, daß Du Liga-, Cup- und Freundschaftsspiele miteinander mischen kannst.
STEUERUNG	(Comp gegen Comp / Comp gegen Mensch / Mensch gegen Comp / Mensch gegen Mensch / 2 Menschen gegen Comp / Comp gegen 2 Menschen) Du kannst auswählen, welche Teams Du steuern möchtest, und sogar noch mitten im Turnier Deine Einstellung ändern. Wird Comp gegen Comp ausgewählt, werden diese Spiele nicht angezeigt, wenn die Einstellung COMPUTER MATCH (Matchday Auswahlmenü) nicht auf ATTENDED geändert wurde.
ANZEIGE DER CUP-/ LIGATABELLE	Dies bringt die entsprechende Tabelle zur Anzeige.
STARTEN EINES NEUEN CUP-/ LIGATURNIERS	Hiermit werden alle Ergebnisse des laufenden Turniers gelöscht und ein neues Turnier begonnen. Bei Cupspielen werden die Teams neuerlich willkürlich gezogen. Danach wird die Cup-/Ligatabelle angezeigt.
STARTEN DES ALTEN CUP-/ LIGATURNIERS	Zugriff auf Menü, in dem eine alte Kennummer eingegeben werden kann.
MENÜ VERLASSEN	Rückkehr zum Hauptmenü

STARTEN VON ALTEN CUP-/LIGASPIELEN

(a) MENÜ VERLASSEN	Rückkehr zum Cup- bzw. Ligamenü.
(b) KENNUMMER	Hierbei wird eine Bildschirmaufforderung und ein Cursor angezeigt. Tippe eine alte Kennummer ein, wenn sie stimmt, wird die entsprechende Tabelle angezeigt, bevor das Cup-/Ligamenü wieder erscheint. Wenn Du Dich vertippst, wirst Du am Bildschirm die Aufforderung erhalten, noch einen Versuch zu machen.

SPIELEN

Arretierbälle (tote Bälle). (Centers, Einwürfe, Corner, Torabstöße)

Der Spieler, der den Stoß/Einwurf vornimmt, wird automatisch zum Ball laufen, und durch Drücken der Fire-Taste wird der Ball zu einer von neun Positionen geschossen.

Die Positionen werden durch Lenken des Joysticks in die gewünschte Richtung ausgewählt. Wenn zum Beispiel vom linken Team ein Center vorgenommen wird,

wird durch Bewegen des Joysticks nach rechts ein langer Schuß nach rechts erfolgen, wird der Joystick nach links bewegt, erfolgt ein kurzer Schuß, wird er nach oben gedrückt, fliegt der Ball ganz auf die entgegengesetzte Seite des Spielfeldes, wird er nach unten gedrückt, fliegt er auf die dem Spieler naheliegende Seite des Spielfeldes usw. Für jede Totballsituation gibt es eine eigene Reihe von neun Positionen.
Es wird darauf hingewiesen, daß das Kickometer auf diese Kicks und Einwürfe keinen Einfluß hat.

Steuern eines Spielers.

Du hast über jenen Spieler Kontrolle, der sich in der besten Position zum Ball befindet. Wenn der Ball gekickt wird, erhälst Du automatisch Kontrolle über den Spieler, der dem Landepunkt am nächsten ist. Während die Kontrolle jedoch von einem Spieler auf den anderen wechselt, wirst Du kurz beide Spieler steuern können, so daß Du im Falle eines Rückpralls eine bessere Chance hast.
Der Spieler, den Du steuerst, wird über seinem Kopf eine Kopie des Kickometers haben.

Übernahme des Balles.

Wenn der Ball Deinen Spieler unterhalb des Knies trifft, kommt er in Besitz des Balls. Dies bedeutet, der Spieler wird den Ball automatisch dribbeln. Es ist darauf zu achten, daß ein Spieler mit dem Ball langsamer laufen wird.
Um in den Besitz des Balls zu kommen, muß seine Flugbahn und der Zeitpunkt zum Abstoppen abgeschätzt werden, so daß der Ball vor den Füßen des Spielers landet.
Um einen springenden Ball zu stoppen, mußt Du seinen Schatten beobachten und Deinen Spieler dort hinstellen, wo Du glaubst, daß der Ball und der Schatten aufeinander treffen (d.h. wo der Ball aufprallt). Es ist darauf zu achten, daß der Schatten je nach Ballhöhe seine Größe ändert.

Das Kickometer.

Durch das Kickometer kann die Kickkraft bestimmt werden. III ist sehr stark, II wäre mittelstark, I sehr leicht und -I ein Fersenkick.
Die Kickometereinstellungen können im Menü MATCHDAY OPTIONS geändert werden.

a) All Kicks	Alle Vorwärts- und Fersenkicks
b) Fwd Kicks	Alle Vorwärtskicks (Standardwert)
c) Hard Kicks	Am Meter werden nur I oder II benutzt
d) Kick II	Das Meter ist auf auf II fixiert.
e) Kick III	Das Meter ist auf III fixiert.

Achtung. Wenn Du Twin Player Matchday spielst, werden die beiden Spieler, die kontrolliert werden, durch zwei verschiedene Miniaturkickometer angezeigt. Spieler Zwei steuert den Mann mit dem Doppelkickometer.

Kicken des Balls während er im Besitz des Spielers ist.

Durch Drücken von Fire während des Ballbesitzes wird der Ball gekickt. Wenn Dein Spieler stillsteht, wird er den Ball am Boden entlang spielen, und wenn er läuft, wird er ihn in die Luft schießen. Die Schußkraft wird durch das Kickometer bestimmt.

Verriegeln des Kickometers und Volleys

Wenn Du Deine Fire-Taste betätigst und gedrückt hälst, wird der Kickometerwert

für Dein Team festgehalten, d.h., wenn Dein Spieler in Ballberührung kommt, wird er den Ball automatisch als Volley weiterspielen. Ein Volley ist ein niedriger und kräftiger Schuß, der besonders ideal ist, wenn man auf das Tor zielt. Die Schußkraft wird vom verriegelten Kickometer (über dem Kopf Deines Spielers) bestimmt.

Springen.

Wenn der Ball über der Gürtellinie ist und ziemlich nahe an Deinem Spieler, kann er durch Drücken der Fire-Taste springen. Während er sich in der Luft befindet, kannst Du ihn nicht steuern.

Der Torhüter.

Der Torhüter stellt sich automatisch in eine günstige Position, um ein mögliches Tor abzuwehren. Du erhälst Kontrolle über Deinen Torhütter, wenn sich der Ball dem Tor nähert. Durch Betätigen der Fire-Taste wird der Tormann nach dem Ball hechten.

Wird der Joystick nach oben gelenkt, wird er in die lange Ecke hechten, wird der Joystick nach unten gelenkt, springt der Tormann in die kurze Ecke, und bleibt der Joystick in der Mitte stehen, wird er geradlinig nach oben springen.

Beim Spielen von Twin Player Matchday erhält Spieler Eins immer die Kontrolle über den Torwart.

wenn Du die Kontrolle über den Torhüter erhälst, bekommst Du immer die Kontrolle über den nächststehenden Spieler.

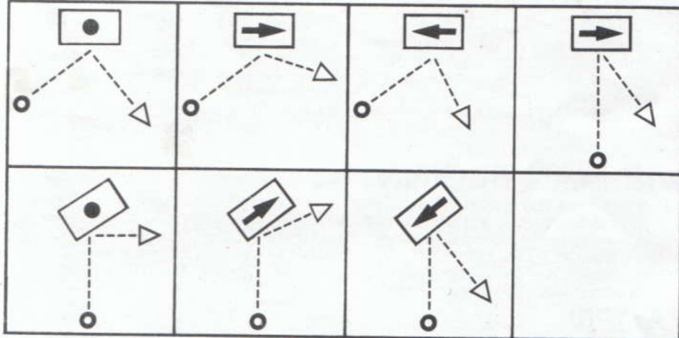
Es ist möglich, die Kontrolle des Torhüters dem Computer zuzuweisen. Diese Einstellung erfolgt im Menü MATCHDAY OPTIONS.

Rempeln.

Du kannst Gegenspieler mit der Schulter anrempeln, so daß sie Fehler machen. Wenn aber gegen das Computerteam bei höchstem Schwierigkeitsgrad (HIGH-Wert) gespielt wird, wirst Du merken, daß die Computerspieler ziemlich standhaft sind und sogar zurückrempeln.

Diamond-Deflection-System (DDS - Ablenksystem)

DDS wurde in das Spiel integriert, um höchste Realität zu vermitteln, wenn der Ball vom Spieler abprallt. In der Praxis ist dabei nicht nur der Winkel, in dem der Spieler steht, und die Ballrichtung von Bedeutung, sondern auch die Richtung, in die sich der Spieler bewegt, auch wenn er springt, außerdem wird die Position der Stirne des Spielers erfaßt, um zusätzliche Kontrolle zu erhalten. Die nachstehenden Schaubilder zeigen einige Ablenkbeispiele. Die Pfeile an den Männern zeigen an, in welche Richtung sie laufen.



HINWEISE UND RATSCHLÄGE

* Spiele zuerst mit '2 PLAYER MATCHDAY', um das Passen und Stoppen von Bällen zu erlernen und die einzelnen Corner-, Center- und Torstöße sowie die Einwürfe zu üben.
* Um den Ball zu verfolgen, während er in der Luft ist, ist es wichtig, sich auf den Schatten zu konzentrieren.
* Wenn das Kickometer bei 'ALL KICKS' (Alle Vorwärts- und Fersenkicks) benutzt wird, sollte man es auf Fersenkicker einstellen, falls man in einen Kampf um den Ball gerät.
* DDS (Ablenksystem) soll benutzt werden, um den Ball anderen Mitgliedern in Deinem Spiel zuzulenken.
* Über Dich auf Volleys ein, v.a. für den Fall, wenn Du Dich sehr schnell und in einer Zickzacklinie am Spielfeld entlang bewegen mußt und dabei Volleys benutzen mußt.
* Für die höchste Herausforderung kannst Du gegen das Computerteam mit Schwierigkeitsgrad "HIGH", Kickometer auf "ALL KICKS" bzw. "FWD KICKS", Computertaktiken auf "ATTACKING" (Angriff) und Torhüterkontrolle auf "HUMAN" (manuell) antreten.

HERSTELLER

Programm von Jon Ritman und Bernie Drummond Musik- und Soundeffekte von Guy Stevens.

Produktion von D.C Ward.